

MODIFICHE ALLE REGOLE UFFICIALI FIBA DELLA PALLACANESTRO

(Regolamento Ufficiale FIBA/FIP)

**RECEPITE / NON RECEPITE DAL CSI
PER LA STAGIONE 2026-27**

in vigore dal 1° ottobre 2026

Sommario

Modifiche recepite	3
Articolo 1 – Definizioni	3
Articolo 2 – Campo di gioco	4
Articolo 4 – Squadre	5
Articolo 15 – Giocatore in atto di tiro	6
Articolo 24 – Palleggio	8
Articolo 36 – Fallo tecnico	9
Articolo 37 – Fallo tattico (disruptive).....	12
Articolo 38 – Fallo flagrante (flagrant)	14
Nota sulla rinumerazione degli articoli	16
Nota sugli adeguamenti conseguenti alla nuova nomenclatura	16
Appendice A – Segnalazioni arbitrali	17
Ritardo di gioco.....	17
Fallo di interruzione.....	18
Fallo flagrante.....	19
Appendice B – Referto.....	20
Modifiche NON recepite	21
Appendice D – Classifica delle squadre	21
Appendice F – Instant Replay System	21

Modifiche recepite

Articolo 1 – Definizioni

Motivazione della modifica

È stata aggiunta una disposizione per chiarire che, ogni volta che nel regolamento compare il termine «commissario», esso si riferisce anche al «delegato tecnico».

La precisazione assicura coerenza terminologica nelle competizioni in cui vengono applicate differenti strutture di governance.

Vecchio testo

1.1 Gara di pallacanestro

La pallacanestro viene giocata da 2 squadre di 5 giocatori ciascuna. Lo scopo di ciascuna squadra è realizzare nel canestro degli avversari e impedire alla squadra avversaria di realizzare punti.

La gara viene diretta dagli arbitri, dagli ufficiali di campo e da un commissario, se presente.

Nuovo testo

1.1 Gara di pallacanestro

La pallacanestro viene giocata da 2 squadre di 5 giocatori ciascuna. Lo scopo di ciascuna squadra è realizzare nel canestro degli avversari e impedire alla squadra avversaria di realizzare punti.

La gara viene diretta dagli arbitri, dagli ufficiali di campo e da un commissario, se presente.

Ogniqualvolta venga fatto riferimento al ruolo di "Commissario", tale riferimento si applica anche alla figura del "Delegato Tecnico".

Applicazione

Tale normativa viene recepita.

Articolo 2 – Campo di gioco

Motivazione della modifica

Una maggiore flessibilità nei colori delle linee consente l'integrazione di elementi di branding dell'evento e di design commerciale, mantenendo al tempo stesso gli standard essenziali di visibilità ed equità.

Vecchio testo

2.5 Linee

Tutte le linee devono essere dello stesso colore, dipinte di colore bianco o di altro colore contrastante, della larghezza di 5 cm e chiaramente visibili.

Nuovo testo

2.5 Linee

Tutte le linee devono essere di colore uniforme, larghe 5 cm, chiaramente visibili e in netto contrasto con il colore o i colori del terreno di gioco e dell'ulteriore fascia perimetrale.

Il colore delle linee perimetrali e delle segnature del terreno di gioco, oppure quello delle segnature del terreno di gioco tra loro, può essere diverso; tuttavia, deve essere rispettato il seguente principio:

- Tutte le linee di delimitazione, comprese le linee laterali, le linee di fondo, le linee di rimessa e le linee dell'area della panchina delle squadre, devono essere dello stesso colore.
- Il colore di ciascuna coppia di segnature del terreno di gioco deve essere identico su entrambe le metà campo. Ciò comprende:
 - l'area dei tre secondi, comprese le postazioni per il rimbalzo sul tiro libero;
 - i semicerchi di tiro libero;
 - le linee di tiro libero;
 - le linee dei 3 punti;
 - i semicerchi di no-sfondamento.
- La linea centrale e la linea del cerchio centrale possono essere di un colore diverso rispetto alle linee perimetrali e alle altre segnature del terreno di gioco.

Applicazione

Tale normativa viene recepita.

Articolo 4 – Squadre

Motivazione della modifica

La rimozione dell'obbligo che i calzini siano visibili riflette la realtà pratica dell'equipaggiamento moderno, riducendo inutili interruzioni amministrative e problemi di applicazione.

Vecchio testo

4.3 Divise

4.3.1 La divisa di tutti i componenti della squadra è composta da:

- maglie dello stesso colore predominante, sia davanti che dietro, come i pantaloncini. Se le maglie hanno le maniche, queste devono terminare sopra il gomito. Le maglie con maniche lunghe non sono permesse. Tutti i giocatori devono infilare le maglie nei pantaloncini da gioco. I "tutto in uno" sono permessi.
- pantaloncini dello stesso colore predominante, sia davanti che dietro, come le maglie. I pantaloncini devono terminare sopra il ginocchio.
- calzini dello stesso colore predominante per tutti i componenti della squadra. I calzini devono essere visibili.

Nuovo testo

4.3 Divise

4.3.1 La divisa di tutti i componenti della squadra è composta da:

- Maglie dello stesso colore predominante, sia davanti che dietro, come i pantaloncini. Se le maglie hanno le maniche, queste devono terminare sopra il gomito. Le maglie con maniche lunghe non sono permesse. Tutti i giocatori devono infilare le maglie nei pantaloncini da gioco. I "tutto in uno" sono permessi.
- Pantaloncini dello stesso colore predominante, sia davanti che dietro, come le maglie. I pantaloncini devono terminare sopra il ginocchio.
- Calzini dello stesso colore predominante per tutti i componenti della squadra. I calzini devono essere visibili.

Applicazione

Tale normativa viene recepita.

Articolo 15 – Giocatore in atto di tiro

Motivazione della modifica

È necessaria una definizione più precisa del movimento continuo e dell'atto di tiro (AOS = Act of Shooting), poiché i giocatori manipolano sempre più spesso le situazioni per creare falli su tiro, sia in transizione sia nell'attacco a metà campo.

È stata fornita una descrizione più accurata per definire quando l'atto di tiro inizia e termina nei diversi tipi di tiro.

Le modifiche intendono:

- differenziare l'atto di tiro per diverse tipologie di conclusione: penetrazioni a canestro, tiri in elevazione e altri tiri in movimento;
- indicare posizioni e direzioni, ad esempio le penetrazioni a canestro tra la linea dei 3 punti d'attacco e il canestro;
- definire il movimento delle parti del corpo del giocatore affinché un'azione possa essere considerata atto di tiro;
- non considerare qualsiasi «tiro» effettuato dalla zona di difesa, salvo che il tiro sia effettuato alla fine del quarto/tempo supplementare oppure allo scadere del cronometro dei 24 secondi in qualsiasi momento della gara.

Vecchio testo

15.1.2 L'atto di tiro:

- inizia quando il giocatore comincia a muovere la palla verso l'alto in direzione del canestro avversario.
- termina quando la palla ha lasciato la(e) mano(i) del giocatore, ovvero quando viene effettuato un atto di tiro completamente nuovo e, nel caso di un tiratore in aria, quando entrambi i piedi sono tornati a terra.

15.1.3 L'atto di tiro, in una situazione di movimento continuo durante una penetrazione a canestro o durante altri tiri in movimento:

- inizia quando la palla si trova nella(e) mano(i) del giocatore, al termine di un palleggio o su una presa in volo, e il giocatore comincia il movimento che precede il rilascio della palla per un tiro a canestro.
- termina quando la palla ha lasciato la(e) mano(i) del giocatore, ovvero quando viene effettuato un atto di tiro completamente nuovo e, nel caso di un tiratore in aria, quando entrambi i piedi sono tornati a terra.

15.1.4 Non c'è relazione tra il numero di passi legali fatti e l'atto di tiro.

15.1.5 Durante l'atto di tiro il giocatore potrebbe avere il(le) braccio(a) trattenuto(e) da un avversario, in modo tale da impedirgli di realizzare. In questo caso non è necessario che la palla lasci la(e) mano(i) del giocatore.

15.1.6 Quando un giocatore è in atto di tiro e, dopo aver subito fallo, passa la palla, non è più considerato in atto di tiro.

Nuovo testo

15.1.2 L'atto di tiro **nei tiri in sospensione o negli altri tiri in movimento:**

- Inizia quando il giocatore comincia a muovere **le spalle e** la palla verso l'alto in direzione del canestro avversario.
- Termina quando la palla ha lasciato la(e) mano(i) del giocatore, ovvero quando viene effettuato un atto di tiro completamente nuovo e, nel caso di un tiratore in aria, quando entrambi i piedi sono tornati a terra.

15.1.3 L'atto di tiro, in una situazione di movimento continuo durante una penetrazione a canestro:

- Inizia quando il giocatore ha raccolto la palla ed essa si trova nella(e) mano(i) del giocatore, al termine di un palleggio o su una presa in volo, e il giocatore continua il movimento che precede il rilascio della palla per un tiro a canestro.
- Termina quando la palla ha lasciato la(e) mano(i) del giocatore, ovvero quando viene effettuato un atto di tiro completamente nuovo e, nel caso di un tiratore in aria, quando entrambi i piedi sono tornati a terra.

Un movimento continuo nell'atto di tiro durante una penetrazione a canestro consiste in un'azione di un giocatore nella zona d'attacco della propria squadra, che normalmente inizia tra la linea dei 3 punti della squadra attaccante e il canestro, nel corso della quale il giocatore acquisisce il controllo della palla al termine di un palleggio oppure prende la palla mentre è in progressione e, successivamente, prosegue con il movimento di tiro verso il canestro, generalmente verso l'alto.

15.1.4 Affinché un giocatore sia considerato in atto di tiro, deve trovarsi nella sua zona d'attacco. Fa eccezione il caso in cui un giocatore può trovarsi in una qualsiasi parte del terreno di gioco durante l'ultima azione, prima:

- dello scadere del cronometro di gara al termine di un quarto o di un tempo supplementare; oppure
- dello scadere del cronometro dei 24 secondi in qualsiasi momento della gara.

In tali casi, l'atto di tiro inizia quando il giocatore ha raccolto la palla ed essa si trova nella(e) mano(i) del giocatore.

15.1.5 Non c'è relazione tra il numero di passi legali fatti e l'atto di tiro.

15.1.6 Durante l'atto di tiro il giocatore potrebbe avere il(le) braccio(a) trattenuto(e) da un avversario, in modo tale da impedirgli di realizzare. In questo caso non è necessario che la palla lasci la(e) mano(i) del giocatore.

15.1.7 Quando un giocatore è in atto di tiro nei tiri in sospensione o negli altri tiri in movimento e, dopo aver subito un fallo:

- passa la palla; oppure
- muove la palla verso l'alto in una direzione opposta al canestro; oppure
- non è rivolto verso il canestro quando muove la palla verso l'alto,

tale giocatore non è più considerato in atto di tiro.

15.1.8 Quando un giocatore è in atto di tiro durante una penetrazione a canestro e, dopo aver subito fallo, passa la palla, non è più considerato in atto di tiro.

Applicazione

Tale normativa viene recepita.

Articolo 24 – Palleggio

Motivazione della modifica

La revisione e l'aggiornamento dell'Art. 24.2 chiariscono che, affinché un giocatore perda il controllo di una palla viva, è sufficiente che si verifichi una sola delle tre condizioni previste dall'articolo.

La nuova formulazione elimina possibili incoerenze interpretative nelle situazioni di doppio palleggio.

Vecchio testo

24.2 Regola

Un giocatore non deve palleggiare per una seconda volta dopo che abbia terminato il suo primo palleggio, a meno che tra i 2 palleggi non abbia perso il controllo della palla viva sul terreno di gioco a causa di:

- un tiro a canestro su azione.
- un tocco della palla da parte di un avversario.
- un passaggio o una presa difettosa che tocca o è stata toccata da un altro giocatore.

Nuovo testo

24.2 Regola

Un giocatore non può effettuare un secondo palleggio dopo che il primo palleggio è terminato, a meno che non abbia perso il controllo di una palla viva sul terreno di gioco a causa di una delle seguenti situazioni:

- Un tiro a canestro su azione.
- Un tocco della palla da parte di un avversario.
- Un passaggio o una presa difettosa che tocca o è stata toccata da un altro giocatore.

Applicazione

Tale normativa viene recepita.

Articolo 36 – Fallo tecnico

Motivazione della modifica

La precedente regola sull'espulsione dalla gara, secondo la quale un giocatore veniva espulso dopo che gli erano stati addebitati due falli tecnici, due falli antisportivi oppure una combinazione dei due, appare eccessivamente severa.

Pertanto, in base alla loro natura e al livello di gravità, i falli tecnici sono stati suddivisi in due (2) categorie: quelli più gravi (categoria 1) concorrono all'espulsione dalla gara, mentre quelli meno gravi (categoria 2) non concorrono all'espulsione dalla gara (GD).

La modifica introduce proporzionalità nelle sanzioni e un sistema disciplinare più equilibrato.

Vecchio testo

36.2 Definizione

36.2.1 Un fallo tecnico è un fallo di natura comportamentale, senza contatto, commesso da un giocatore ed include, ma non è limitato a:

- ignorare i richiami effettuati dagli arbitri.
- rapportarsi e/o comunicare in modo irrispettoso con gli arbitri, il commissario, gli ufficiali di campo, gli avversari o le persone autorizzate a sedere sulle panchine delle squadre.
- usare un linguaggio o dei gesti che possano offendere o istigare gli spettatori.
- innervosire e provocare un avversario.
- ostruire il campo visivo di un avversario, agitando / mettendo la(e) mano(i) vicino ai suoi occhi.
- agitare eccessivamente i gomiti.
- ritardare il gioco, toccando deliberatamente la palla dopo che sia passata attraverso il canestro oppure impedendo la rapida effettuazione di una rimessa o di un tiro libero o entrare in campo in ritardo all'inizio della gara o all'inizio della seconda metà gara.
- simulare di aver subito un fallo.
- appendersi all'anello in maniera tale che questo sopporti il peso del giocatore, a meno che il giocatore si aggrappi momentaneamente all'anello a seguito di una schiacciata o stia cercando di evitare un infortunio a sé stesso o a un altro giocatore.
- commettere, da parte di un difensore, un'interferenza sul tentativo di realizzazione durante l'ultimo tiro libero. Alla squadra attaccante deve essere attribuito 1 punto, seguito dalla sanzione di fallo tecnico a carico del giocatore difensore.

36.2.2 Un fallo tecnico commesso da una qualsiasi persona autorizzata a sedere sulla panchina della squadra è un fallo causato da una comunicazione irrispettosa o dall'aver toccato gli arbitri, il commissario, se presente, gli ufficiali di campo o gli avversari, o da un'infrazione di natura procedurale o amministrativa.

36.2.3 Un giocatore deve essere espulso per il resto della gara (espulsione dalla gara) quando gli vengono addebitati 2 falli tecnici, 2 falli antisportivi oppure 1 fallo antisportivo e 1 fallo tecnico.

36.2.4 L'allenatore deve essere espulso per il resto della gara (espulsione dalla gara) quando gli vengono addebitati:

- 2 falli tecnici "C", come risultato del proprio comportamento antisportivo.
- 3 falli tecnici, siano essi tutti "B" oppure uno di essi "C", come risultato del comportamento antisportivo di altre persone autorizzate a sedere sulla panchina della squadra.

36.2.5 Se un giocatore o l'allenatore viene espulso per effetto dell'Art. 36.2.3 o dell'Art. 36.2.4, quel fallo tecnico deve essere l'unico fallo da sanzionare e non deve essere amministrata nessuna ulteriore sanzione per l'espulsione.

36.3 Sanzione

36.3.1 Se un fallo tecnico viene commesso:

- da un giocatore, il fallo tecnico gli deve essere addebitato come fallo di un giocatore e deve contare come un fallo di squadra.
- da una qualsiasi persona autorizzata a sedere sulla panchina della squadra, il fallo tecnico deve essere addebitato all'allenatore e non deve contare come un fallo di squadra.

Nuovo testo

36.2 Definizione

36.2.1 I falli tecnici sono suddivisi in due categorie, in base alla loro natura e al livello di gravità. Un fallo tecnico di categoria 1 verrà conteggiato ai fini dell'allontanamento dalla gara, mentre un fallo tecnico di categoria 2 non verrà conteggiato ai fini dell'allontanamento dalla gara

I falli tecnici di categoria 1 commessi da un giocatore possono essere falli senza contatto oppure falli con contatto di natura comportamentale che includono, ma non sono limitati a:

- Rapportarsi e/o comunicare in modo irrispettoso con gli arbitri, il commissario, gli ufficiali di campo, gli avversari o le persone autorizzate a sedere sulle panchine delle squadre.
- Usare un linguaggio o dei gesti che possano offendere o istigare gli spettatori.
- Tentare di innervosire, deridere o provocare un avversario, incluso un contatto con le mani, le braccia, il corpo o la palla, che non raggiunge il livello di un fallo flagrante (flagrant) o di un fallo da espulsione.
- Ostruire il campo visivo di un avversario, agitando / mettendo la(e) mano(i) vicino ai suoi occhi.
- Agitare eccessivamente i gomiti, senza contatto.
- Simulare di aver subito un fallo.

I falli tecnici di categoria 2 commessi da un giocatore possono essere falli senza contatto di natura comportamentale o amministrativa, che includono, ma non sono limitati a:

- Ritardare il gioco, toccando deliberatamente la palla dopo che sia passata attraverso il canestro oppure impedendo la rapida effettuazione di una rimessa o di un tiro libero o entrare in campo in ritardo all'inizio della gara o all'inizio della seconda metà gara.
- Appendersi all'anello in maniera tale che questo sopporti il peso del giocatore, a meno che il giocatore si aggrappi momentaneamente all'anello a seguito di una schiacciata o stia cercando di evitare un infortunio a sé stesso o a un altro giocatore.
- Commettere, da parte di un difensore, un'interferenza sul tentativo di realizzazione durante l'ultimo tiro libero. Alla squadra attaccante deve essere attribuito 1 punto, seguito dalla sanzione di fallo tecnico a carico del giocatore difensore.

36.2.2 Un fallo tecnico commesso da una qualsiasi persona autorizzata a sedere sulla panchina della squadra è un fallo di categoria 1 causato da una comunicazione irrispettosa o dall'aver toccato gli arbitri, il commissario, se presente, gli ufficiali di campo o gli avversari, o da un'infrazione di natura procedurale o amministrativa.

36.2.3 Un giocatore deve essere espulso per il resto della gara (allontanamento dalla gara) quando gli vengono addebitati:

- due falli tecnici di categoria 1, oppure
- due falli flagrante (flagrant), oppure
- un fallo tecnico di categoria 1 e un fallo flagrante (flagrant).

36.2.4 L'allenatore deve essere espulso per il resto della gara (espulsione dalla gara) quando gli vengono addebitati:

- due falli tecnici di categoria 1 ('C'), come risultato del proprio comportamento antisportivo.
- tre falli tecnici di categoria 1, siano essi tutti ('B', o 'BD')
- oppure uno di essi ('C'), come risultato del comportamento antisportivo di altre persone autorizzate a sedere sulla panchina della squadra.

36.2.5 Se un giocatore o l'allenatore viene espulso (GD) per effetto dell'Articolo 36.2.3 o dell'Articolo 36.2.4, quel fallo tecnico deve essere l'unico fallo da sanzionare e non deve essere amministrata nessuna ulteriore sanzione **per l'allontanamento dalla gara**.

36.3 Sanzione

36.3.1 Se un fallo tecnico viene commesso:

- da un giocatore, il fallo tecnico, **a prescindere dalla categoria**, gli deve essere addebitato come fallo di un giocatore e deve contare come un fallo di squadra.
- da una qualsiasi persona autorizzata a sedere sulla panchina della squadra, un fallo tecnico **di categoria 1** deve essere addebitato all'allenatore e non deve contare come un fallo di squadra.

Applicazione

Tale normativa viene recepita.

Articolo 37 – Fallo tattico (disruptive)

Motivazione della modifica

La precedente regola sull'espulsione dalla gara, secondo la quale un giocatore veniva espulso dopo che gli erano stati addebitati due falli tecnici, due falli antisportivi oppure una combinazione dei due, appare eccessivamente severa.

Pertanto, il precedente fallo antisportivo è stato sostituito da due distinte tipologie di fallo: quelli più gravi (falli flagranti) concorrono all'espulsione dalla gara, mentre quelli meno gravi (falli tattici) non concorrono all'espulsione dalla gara.

L'introduzione del fallo tattico disciplina l'arresto tattico del gioco privo di comportamento antisportivo grave e contribuisce alla proporzionalità delle sanzioni.

Vecchio testo

Art. 37 Fallo antisportivo

37.1 Definizione

37.1.1 Un fallo antisportivo è un contatto di un giocatore, che è:

- un contatto con un avversario e non è un legittimo tentativo di giocare direttamente la palla all'interno dello spirito e dell'intento delle regole.
- un contatto duro ed eccessivo, causato da un giocatore nel tentativo di giocare la palla o di difendere su un avversario.
- un contatto non necessario, causato dal giocatore difensore per interrompere l'avanzamento in transizione del giocatore attaccante. Questo si applica fino a quando il giocatore attaccante non abbia iniziato il suo atto di tiro.
- un contatto illegale, causato da un giocatore, lateralmente o da dietro, su un avversario che sta avanzando verso il canestro avversario quando non ci sono altri giocatori tra il giocatore che sta avanzando e il canestro, e
 - il giocatore che avanza è in controllo di palla, ovvero
 - il giocatore che avanza è nel tentativo di ottenere il controllo di palla, ovvero
 - la palla è stata rilasciata per un passaggio al giocatore che avanza.

Questo si applica fino a quando il giocatore attaccante non abbia iniziato il suo atto di tiro.

37.1.2 L'arbitro deve interpretare i falli antisportivi coerentemente durante l'intera gara e giudicare solamente l'azione.

37.2 Sanzione

37.2.1 Deve essere addebitato un fallo antisportivo al giocatore che lo ha commesso.

37.2.2 Deve essere assegnato(i) un tiro(i) libero(i) al giocatore che ha subito il fallo, seguito(i) da:

- una rimessa dalla linea della rimessa nella zona di attacco della squadra, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo.
- un salto a due nel cerchio centrale se deve iniziare il primo quarto.

Il numero di tiri liberi deve essere assegnato come segue:

- 2 tiri liberi: se il fallo viene commesso su un giocatore che non è in atto di tiro.
- 1 tiro libero aggiuntivo: se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro e il canestro, realizzato, viene convalidato.
- 2 o 3 tiri liberi: se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro e il canestro non viene realizzato.

37.2.3 Un giocatore deve essere espulso per il resto della gara (espulsione dalla gara) quando gli vengono addebitati 2 falli antisportivi, 2 falli tecnici oppure 1 fallo tecnico e 1 fallo antisportivo.

37.2.4 Se un giocatore viene espulso per effetto dell'Art. 37.2.3, quel fallo antisportivo deve essere l'unico fallo da sanzionare e non deve essere amministrata nessuna ulteriore sanzione per l'espulsione.

Nuovo testo

Articolo 37 Fallo tattico (disruptive)

37.1 Definizione

37.1.1 Un fallo tattico (disruptive) è un contatto illegale di un giocatore con un avversario che non raggiunge il livello di un fallo flagrante (flagrant) e che interrompe il normale flusso del gioco, ponendo l'avversario in una situazione di svantaggio. I criteri per il fallo tattico (disruptive) sono i seguenti:

- Un contatto non necessario, causato dal giocatore difensore, senza un legittimo tentativo di giocare direttamente la palla, per interrompere l'avanzamento in transizione della squadra attaccante. Questo si applica fino a quando il giocatore attaccante non abbia iniziato il suo atto di tiro.
- Un contatto non necessario causato dal giocatore difensore in qualsiasi parte del campo, senza un legittimo tentativo di giocare direttamente la palla, allo scopo di fermare il cronometro di gara e/o il cronometro dei 24 secondi alla fine di un quarto o di un tempo supplementare.
- Un contatto illegale, causato da un giocatore, lateralmente o da dietro, su un avversario che sta avanzando verso il canestro avversario quando non ci sono altri giocatori tra il giocatore che sta avanzando e il canestro, e
 - Il giocatore che avanza è in controllo di palla, ovvero
 - Il giocatore che avanza è nel tentativo di ottenere il controllo di palla, ovvero
 - La palla è stata rilasciata per un passaggio al giocatore che avanza.

Questo si applica fino a quando il giocatore attaccante non abbia iniziato il suo atto di tiro.

37.1.2 L'arbitro deve interpretare il fallo tattico (disruptive) coerentemente durante l'intera gara e giudicare solamente l'azione.

37.2 Sanzione

37.2.1 Deve essere addebitato un fallo tattico (disruptive) al giocatore che lo ha commesso e questo dovrà essere conteggiato come uno dei falli di squadra.

37.2.2 Deve essere assegnato(i) un tiro(i) libero(i) al giocatore che ha subito il fallo, seguito(i) da:

- Una rimessa dalla linea della rimessa nella zona di attacco della squadra, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo.

Il numero di tiri liberi deve essere assegnato come segue:

- 2 tiri liberi: se il fallo viene commesso su un giocatore che non è in atto di tiro.
- 1 tiro libero aggiuntivo: se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro e il canestro, realizzato, viene convalidato.
- 2 o 3 tiri liberi: se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro e il canestro non viene realizzato.

Applicazione

Tale normativa viene recepita.

Articolo 38 – Fallo flagrante (flagrant)

Motivazione della modifica

La precedente regola sull'espulsione dalla gara, secondo la quale un giocatore veniva espulso dopo che gli erano stati addebitati due falli tecnici, due falli antisportivi oppure una combinazione dei due, appare eccessivamente severa.

Pertanto, il precedente fallo antisportivo è stato sostituito da due distinte tipologie di fallo: quelli più gravi (falli flagranti) concorrono all'espulsione dalla gara, mentre quelli meno gravi (falli tattici) non concorrono all'espulsione dalla gara.

La separazione dal precedente concetto di fallo antisportivo garantisce che soltanto le azioni di elevata gravità comportino l'espulsione dalla gara.

Vecchio testo

(non presente)

Nuovo testo

Articolo 38 Fallo flagrante (flagrant)

38.1 Definizione

38.1.1 Un fallo flagrante (flagrant) è un contatto illegale di un giocatore con un avversario, che viola lo spirito di sportività e del fair play e che, per la sua natura e/o per il livello di gravità, supera i limiti di un fallo personale o di un fallo tattico (disruptive). I criteri per classificare un fallo come flagrante (flagrant) sono i seguenti:

- Una non legittima azione di pallacanestro nei confronti di un avversario, con o senza la palla.
- Un atto imprudente, violento o pericoloso, che causa o può causare un infortunio a un avversario.
- Un contatto duro ed eccessivo, causato da un giocatore nel tentativo di giocare la palla o di difendere su un avversario.

38.1.2 L'arbitro deve interpretare il fallo flagrante (flagrant) coerentemente durante l'intera gara e giudicare solamente l'azione.

38.2 Sanzione

38.2.1 Deve essere addebitato un fallo flagrante (flagrant) al giocatore che lo ha commesso e questo dovrà essere conteggiato come uno dei falli di squadra.

38.2.2 Deve essere assegnato(i) un tiro(i) libero(i) al giocatore che ha subito il fallo, seguito(i) da:

- Una rimessa dalla linea della rimessa nella zona di attacco della squadra, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo.
- Un salto a due nel cerchio centrale se deve ancora iniziare il primo quarto.

Il numero di tiri liberi deve essere assegnato come segue:

- 2 tiri liberi: se il fallo viene commesso su un giocatore che non è in atto di tiro.
- 1 tiro libero aggiuntivo: se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro e il canestro, realizzato, viene convalidato.
- 2 o 3 tiri liberi: se il fallo viene commesso su un giocatore in atto di tiro e il canestro non viene realizzato.

38.2.3 Un giocatore deve essere espulso per il resto della gara (allontanamento dalla gara) quando gli vengono addebitati:

- due falli flagrante (flagrant);
- due falli tecnici di categoria 1;
- un fallo tecnico di categoria 1 e un fallo flagrante (flagrant).

38.2.4 Se un giocatore viene espulso (GD) ai sensi dell'Articolo 38.2.3, quel fallo flagrante (flagrant) deve essere l'unico fallo da sanzionare e non deve essere amministrata nessuna ulteriore sanzione per l'allontanamento dalla gara.

Applicazione

Tale normativa viene recepita.

Nota sulla rinumerazione degli articoli

A seguito dell'inserimento del nuovo art. 38 (Fallo flagrante), gli articoli successivi sono stati rinumerati. La rinumerazione ha reso necessario il conseguente aggiornamento dei riferimenti ad altri articoli presenti nei seguenti punti:

- 34.2.1

Nota sugli adeguamenti conseguenti alla nuova nomenclatura

La modifica della nomenclatura di alcune tipologie di fallo, da "antisportivo" a "fallo flagrante (flagrant)", e l'introduzione della categorizzazione dei falli tecnici hanno reso necessario il conseguente aggiornamento dei riferimenti presenti nei seguenti punti:

- 8.9
- 17.2.7
- 29.2.6
- 31.3.3
- 32.1.3
- 33.6
- 35.1.1
- 35.1.2
- 35.2
- 41.4
- 41.5 (riferimento al nuovo "BD")
- 42.1
- 44.2.1
- 49.1
- 51.4

Appendice A – Segnalazioni arbitrali

Motivazione della modifica

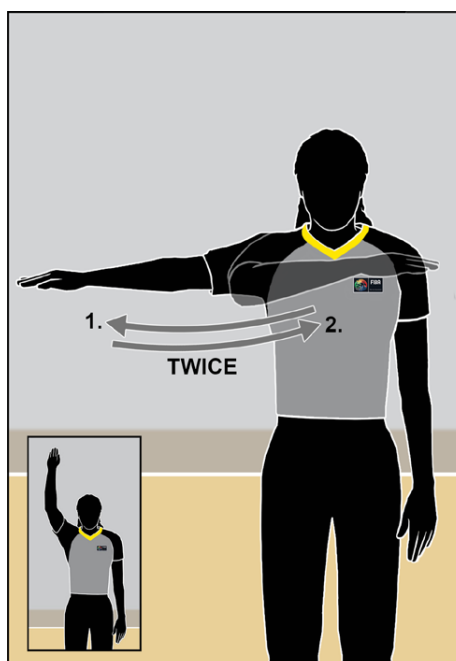
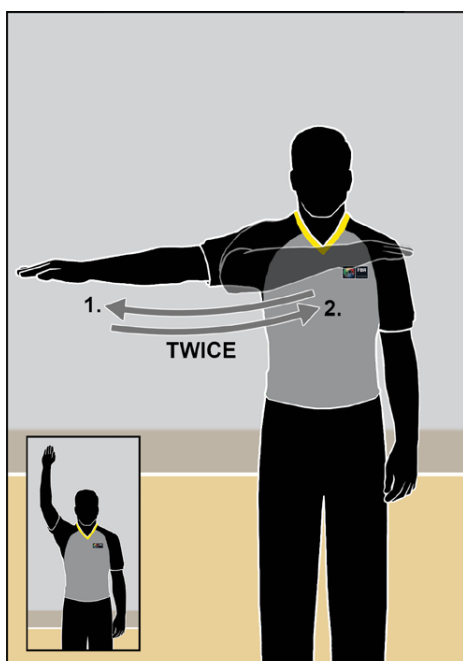
Sono stati introdotti i segnali relativi al ritardo di gioco, al fallo tattico e al fallo flagrante, in coerenza con le nuove tipologie di fallo e con la nuova classificazione dei falli.

Vecchio testo

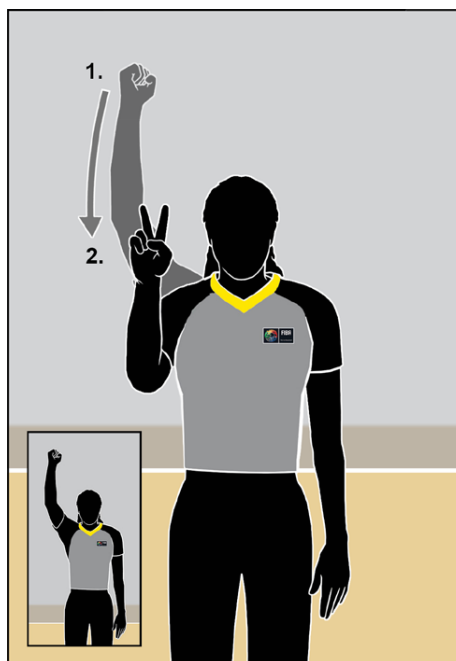
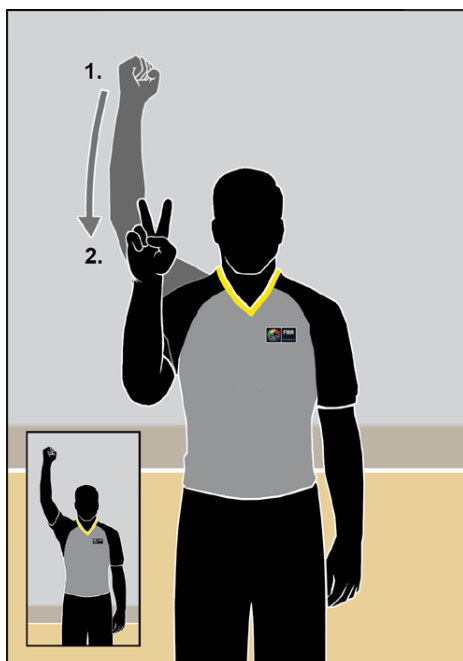
(non presente)

Nuovo testo

Ritardo di gioco



Fallo di interruzione



Fallo flagrante



Applicazione

Tale normativa viene recepita.

Appendice B – Referto

Motivazione della modifica

Sono state introdotte le nuove annotazioni sul referto per i falli tecnici, tattici e flagranti.

Le nuove categorie di fallo richiedono meccanismi di registrazione e tracciamento più chiari. È pertanto stato applicato un nuovo principio, in base al quale ogni fallo che concorre all'espulsione dalla gara viene contrassegnato con un cerchio per garantire chiarezza.

È stata introdotta una nuova sigla, «BD», per garantire una marcatura più chiara dei falli da espulsione a carico di un componente della delegazione al seguito.

Come in precedenza, ogni fallo che comporta tiri liberi deve riportare accanto alla sigla del fallo l'indicazione del numero corrispondente di tiri liberi (1, 2 o 3).

Vecchio testo (indicativo)

Sigle dei falli (Regolamento 2024):

- Un fallo tecnico a carico di un giocatore deve essere registrato con una "T". Un secondo fallo tecnico deve essere registrato nuovamente con una "T", seguita da "GD" nello spazio seguente.
- Un fallo tecnico a carico dell'allenatore per il suo comportamento antisportivo deve essere registrato con una "C".
- Un fallo tecnico a carico dell'allenatore per una qualunque altra ragione deve essere registrato con una "B".
- Un fallo antisportivo a carico di un giocatore deve essere registrato con una "U". Un secondo fallo antisportivo deve essere registrato nuovamente con una "U", seguita da "GD" nello spazio seguente.
- Un fallo da espulsione deve essere registrato con una "D".

Nuovo testo

Le nuove sigle del referto:

N.	Descrizione	Sigla
1.	Fallo tattico (disruptive) – Giocatore	DI
2.	Fallo flagrante – Giocatore	FL (cerchiata)
3.	Fallo tecnico categoria 1 – Giocatore	T (cerchiata)
4.	Fallo tecnico categoria 2 – Giocatore	T
5.	Fallo tecnico categoria 1 – Allenatore	C (cerchiata)
6.	Fallo tecnico categoria 1 – Panchina	B (cerchiata)
8.	Fallo tecnico categoria 1 – Fallo da espulsione a carico di un componente della delegazione al seguito	BD (cerchiata)

Nota: la sigla cerchiata indica un fallo che concorre all'espulsione dalla gara.

Applicazione

Tale normativa viene recepita.

Modifiche NON recepite

Appendice D – Classifica delle squadre

Applicazione

Tale normativa NON viene recepita.

Appendice F – Instant Replay System

Applicazione

Tale normativa NON viene recepita/non è applicabile.

Fine delle modifiche al regolamento tecnico.